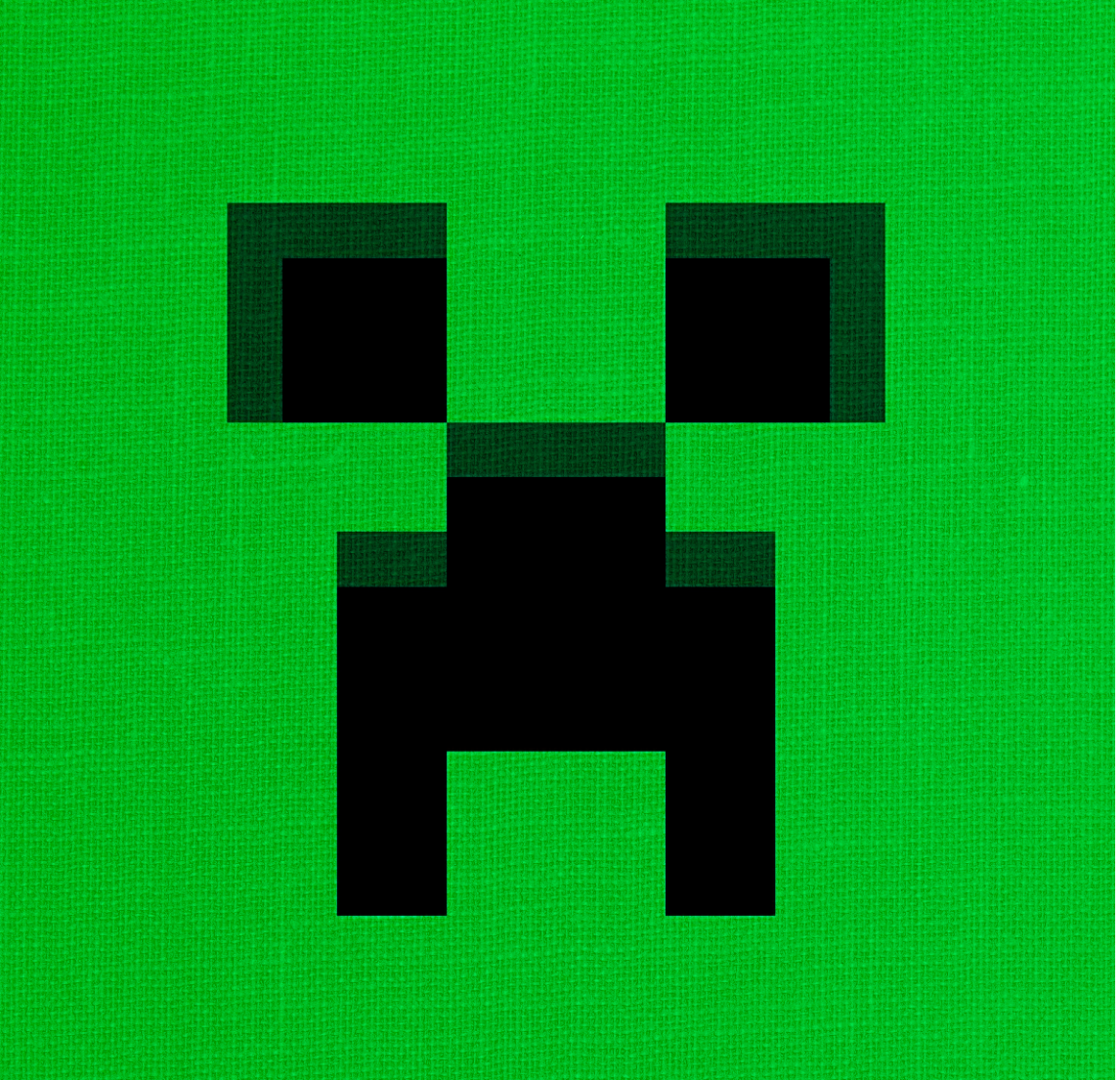


MINECRAFT
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН

ЙЕНС БЕРГЕНСТЕН

4 Вступление
12 Что такое Minecraft?
34 Руководящие принципы
80 Рассказы

ВСТУПЛЕНИЕ

Добро пожаловать! Если вы это читаете, то, скорее всего, вы прямо или косвенно работаете или как-то связаны с франшизой Minecraft. В этом руководстве даётся информация о предыдущих решениях по дизайну игры, а также о тех, которые будут влиять на будущий дизайн. Описанные здесь принципы и правила относятся в основном к "ванильной" игре, но также могут помочь в разработке продуктов, связанных с Minecraft.

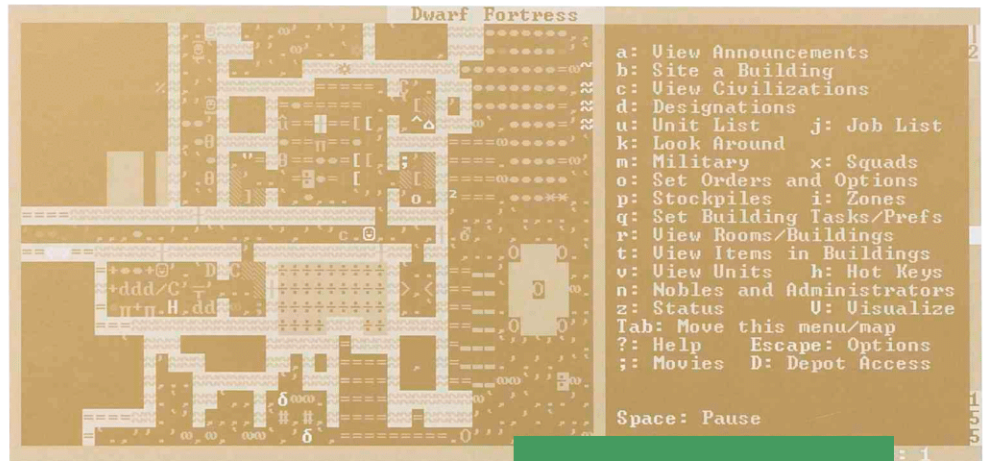
Данное руководство будет обновляться по мере изменения наших взглядов вместе с развитием Minecraft. Мы надеемся, что оно окажется для вас полезным.

В качестве предупреждения хочу отметить, что эта статья написана от первого лица "меня", потому что это моя интерпретация того, что такое Minecraft. Цель не в том, чтобы приписать себе все заслуги Minecraft, а в том, чтобы указать на то, что эти оценки часто субъективны и могут быть предметом споров. Дизайн игр во многом определяется вкусом и опытом человека.

Мы с Нотчем работали над Minecraft около года, и я пытался вспомнить, что именно он упоминал в качестве источника вдохновения. Он приводил примеры игр, рассказывал, какие особенности геймплея ему нравятся, и задавал направление для вселенной Minecraft. Он часто упоминал Dwarf Fortress, RollerCoaster Tycoon и Dungeon Master. Настоящим гением было совместить это решение с моделью взаимодействия Infiniminer.

В качестве геймдизайнера наибольший след оставили, пожалуй, игры Blood Bowl и Necromunda.

Dwarf Fortress



Дата выхода: 8 августа, 2006
Разработчик: Тарн Адамс
Издатель: Bay 12 Games

Dwarf Fortress - это, пожалуй, самый детализированный симулятор в мире. Вам поручено: помочь выжить клану гномов, позаботиться о добыче полезных ископаемых, приготовлении пива, защите от гоблинов и психическом здоровье своих жителей. Всё это ещё и процедурно генерируется.

RollerCoaster Tycoon

Игра по созданию тематического парка, в которой творчество и решение проблем идут рука об руку.
Посетители вашего парка будут действовать самостоятельно, используя упрощенную схему, но у игрока всегда есть инструменты для решения насущных проблем.

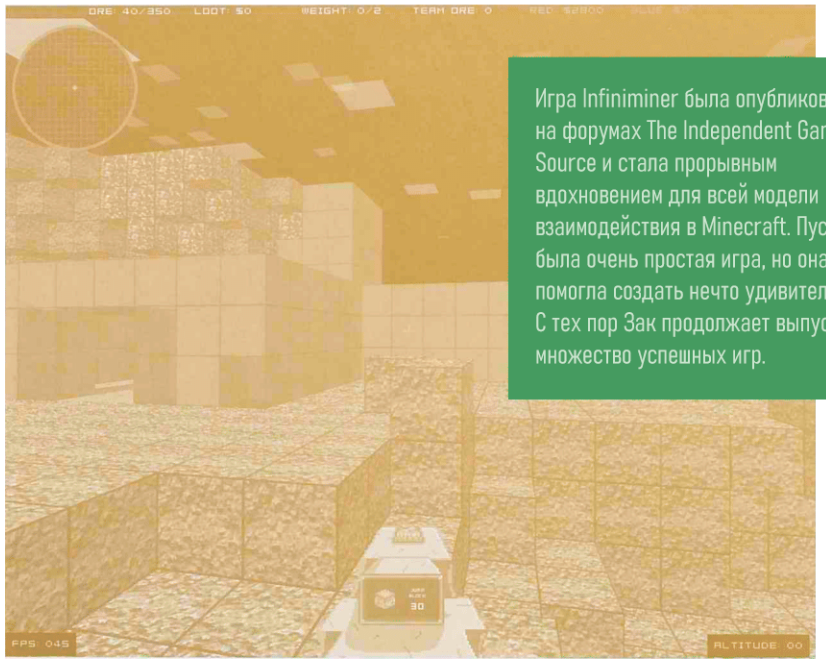
Дата выхода: 31 марта, 1999
Разработчик: Крис Савйер
Издатель: Hasbro Interactive

Dungeon Master

Первая трехмерная ролевая игра про спелеологов, в которой использовалась механика реального времени.
Традиционная фэнтезийная игра, на которую часто ссылался Нотч, и источник вдохновения для одной из моих любимых франшиз - Eye of the Beholder.

Дата выхода: 15 Декабря, 1987
Разработчик: Дуг Белл,
Энди Джарос, Уэйн Холдер
Издатель: FTL Games

Infiniminer



Игра Infiniminer была опубликована на форумах The Independent Gaming Source и стала прорывным вдохновением для всей модели взаимодействия в Minecraft. Пусть это была очень простая игра, но она помогла создать нечто удивительное. С тех пор Зак продолжает выпускать множество успешных игр.

Дата выхода: 29 Апреля, 2009
Разработчик: Зак Барт
Издатель: Zachtronics Industries

В третьем издании Blood Bowl - жестокой фэнтезийной игры в американский футбол - Games Workshop отказалась от сложных атрибутов персонажей, связанных с их талантами, и заменили их более удобными для чтения. Например, в третьем издании Лайнмен и Ловец имели одинаковую базовую статистику, но Ловец также имел навык "Ловля", который добавлял новое поведение при ловле мячей. Этот простой дизайн пришелся мне по душе и научил ценить, когда правила игры имеют чёткую и конкретную цель. Мы должны называть эффекты и различия в игровой механике, а не прятать их в цифрах.

Однако Minecraft - это не настольная игра. Minecraft - это творческая видеоигра, действие которой происходит в бесконечном мире, где можно создать практически всё, что только можно себе представить. Вопрос в том, как большая команда разработчиков может справиться с многолетним развитием и множеством обновлений. Давайте начнем с того, что же такое Minecraft?

- Йенс Бергенстен

MINECRAFT - ЭТО ИССЛЕДОВАНИЕ

Каждый мир Minecraft уникален и наполнен тысячами вещей, которые можно найти и исследовать. Что находится за этим холмом? Что находится внутри этого дома? Где найти лучшее место для моей виллы? Любопытство является сильной мотивацией для игры и продвижения вперёд. Ощущение бесконечности вдохновляет игроков и поражает их воображение.

Неважно, что большинство игроков никогда не уходят далеко от начальной точки мира - просто сама идея отсутствия границ дает ощущение величия.

Мы должны стремиться к тому, чтобы поощрять игроков, которые исследуют мир, не заставляя их чувствовать, что это обязательно. Я вернусь к этому позже: находить вещи — это весело, а искать — нет.

MINECRAFT - ЭТО ПРИКЛЮЧЕНИЕ

По мере того как игроки исследуют местность, их всегда ожидает что-то, поставленное на карту, и вознаграждение. Создавайте своё снаряжение, чтобы подготовиться к путешествию. Сражайтесь со страшными монстрами и собирайте добычу. Исследуйте подземелья и находите сокровища.

Опасности и риски отвлекают от этих наград, но награды открывают новые возможности и повышают потенциал игроков решать новые задачи. Этот цикл обратной связи позволяет игрокам придумывать собственные миссии и квесты, а также ставить перед собой общую цель - победить дракона Края.

Мы должны постоянно ставить перед игроками новые задачи, но при этом задачи должны давать адекватное вознаграждение. Этого баланса зачастую трудно достичь.

MINECRAFT - ЭТО ТВОРЧЕСТВО

Одна из самых интересных особенностей Minecraft - это то, как он вдохновляет на творчество. Как только вы научитесь создавать небольшой домик, вы поймете, что можете строить замки, мосты, большие пирамиды или даже современные имитации аэропортов или футбольных стадионов.

Творчество - это прекрасная возможность самореализации и удовлетворения, а также создание социальной среды для совместного использования и наслаждения чужими работами. Творчество в Minecraft не ограничивается строительством, но и включает в себя рассказывание историй, ролевые игры, искусство, музыку и многое другое. Эта платформа для творчества прекрасно вписалась в современные социальные сети и культуру "сбора кликов".

MINECRAFT - ЭТО ИНЖЕНЕРИЯ

Нотч разработал некоторые механизмы в Minecraft именно с учетом инженерного подхода, такие как редстоун и фермерство. Эти механизмы создают геймплей, основанный на понимании того, как работает игра. В других областях, например, в том, как монстры появляются ночью, игроки могут оптимизировать свой прогресс и "эксплуатировать" правила игры умными способами.

С тех пор мы добавили больше инструментов и моделей поведения для игроков. В качестве примера можно привести воронки, блоки слизи и даже взращивание растений хоруса. Мы должны помнить, что некоторые люди выражают свою креативность в форме логики и технологий. Нет ничего лучше, чем перехитрить игру.

MINECRAFT - ЭТО ПОСТОЯНСТВО

Легко принять это как должное, но каждый раз, когда игрок разрушает блок, он оставляет неизменный след в этом мире.
Блоки попадают в инвентарь игрока, и со временем десятки сундуков наполняются грязью и камнем. Разрушение блока за блоком иногда может показаться занудством, но получение мизерных сумм способствует развитию психологии накопительства.

Нам нужно помнить, что иногда путешествие интереснее места назначения. Величественный замок не был бы таковым, если бы он появился по нажатию кнопки.

MINECRAFT - БЕЗГРАНИЧЕН

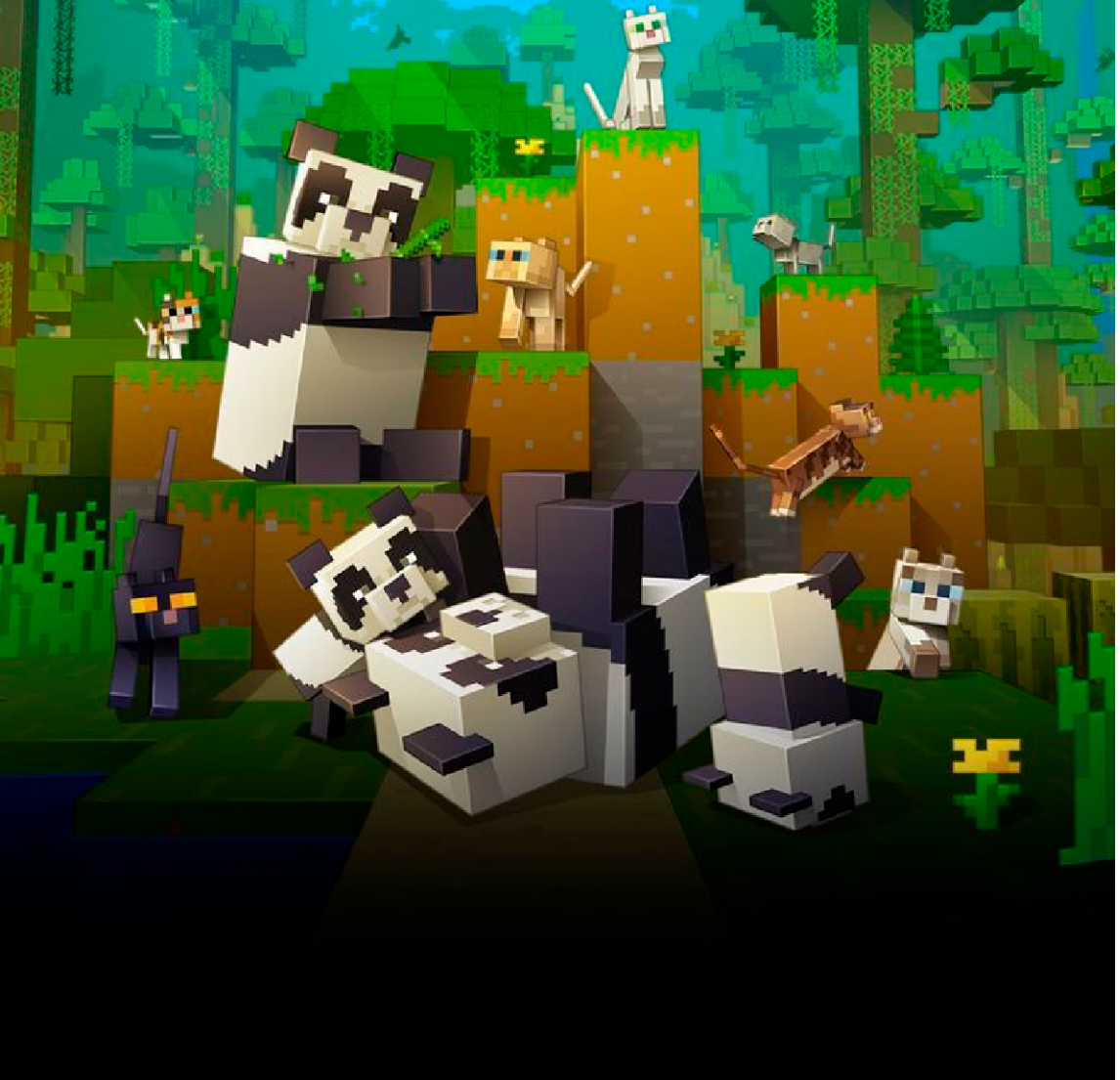
В Minecraft нет границ и нет конца. Ваш замок всегда может стать ещё более величественным, поля пшеницы - простираться за горизонты, а вы можете попытаться терраформировать весь Незер. Такие стремления могут быть излишне амбициозными, но никогда не будут бессмысленными.

Никто не может управлять тем, как игроки хотят наслаждаться Minecraft. Многочасовая добыча полезных ископаемых может быть успокаивающей и медитативной, а когда вы выходите из этого состояния, то, возможно, создаёте нечто потрясающее.

MINECRAFT - ЭТО СТРАШНО

Копание под землей часто становится напряженным занятием.
Не только монстры в темноте, но и лавовые бассейны, пещеры и жуткие звуковые эффекты усиливают напряжение. Опасность потерять всё своё снаряжение в пустоте во время строительства - заставляет нервничать. Мало того, что нужно беспокоиться о собственной безопасности, так ещё и монстры угрожают тому, что вы кропотливо строили.

Не стоит забывать о том, что игроки должны быть активными и вовлеченными. Равнодушие - худший враг, даже хуже чем Криперы.



MINECRAFT - ЭТО ПРОСТО

Художественный стиль Minecraft - это результат простоты и придания миру легко узнаваемой индивидуальности. Блочные персонажи и текстуры низкого разрешения могут иногда ограничивать определенную экспрессию, но косые глаза свиней, коров, ошарашенно смотрящих на игроков, и густые пышные брови крестьян - всё это создает неповторимое ощущение единой вселенной. Иногда мы называем это "уродливый милашка".

Мы поддерживаем низкий барьер для сообщества в создании новых текстур и моделей. Каждый должен чувствовать, что он может создать своё собственное животное или монстра для игры, и чтобы это ощущалось уместно. В то же время мы должны выяснить, что заставляет животное оживать. Это могут быть такие простые вещи, как наклон головы у волка, переворачивание панды или забавные звуки, издаваемые Шалкерами.

MINECRAFT - ЭТО СМЕШНО

Многие вещи, представленные в Minecraft, немного глупы. Чаще всего они попадают в игру просто потому, что нам это нравится. Хмурое лицо блока наблюдателя, голова дракона Края, а также то, как выглядят кровати, если их надеть на голову игрока (с помощью команд).

Хотя со стороны это может показаться смешным, персонажи Minecraft относятся ко всему очень серьезно. Абсурдность похожа на юмор Монти Пайтона: снежному голему всё равно, что его лицо выглядит неуклюже, когда он вступает в бой с Блейзом, а крики крестьян для них вполне реалены.

Во вселенной, которая может быть пугающей, а иногда и болезненной, мы должны позволить себе немного повеселиться.

MINECRAFT - ЭТО МУЛЬТИВСЕЛЕННАЯ

Каждый мир Minecraft не разделен ни пространством, ни временем; они сосуществуют в своих уникальных реальностях, и то, что происходит в одной, не влияет на другую. Если есть "до" или "после", то это будет нечто иное, чем "ванильный" Minecraft.

Эта концепция может открыть несколько вопросов для наших связанных проектов. Происходит ли история в конкретном мире или она имеет отношение к мультивселенной Minecraft? Точнее, является ли игра спин-оффом, расширяющим историю, или это отдельное событие, происходящее в одном из множества миров?

В основной игре лучше быть конкретным и общим, чтобы соответствовать всем возможностям, но статичная история может иметь больше деталей, например, названные персонажи и предметы.

РУКОВОДЯЩИЕ ПРИНЦИПЫ

На следующих страницах я постараюсь изложить несколько руководств и "правил", которые могут помочь при разработке новых функций для Minecraft. Они предназначены для того, чтобы помочь понять причины появления новых функций. Они не являются непреложными, и мы оставляем за собой право время от времени нарушать наши собственные правила!

Полезно помнить, что эти правила предназначены для основной ванильной игры. Функции, созданные для спин-офф игр, в модах или даже с помощью встроенных команд игры, выходят за рамки этой книги. Однако, даже если эти указания предназначены для ванильной игры, другие проекты должны очень четко представлять, почему и когда они решают нарушить правила. Эти решения должны приносить пользу и приниматься с умыслом.

ОДИН БЛОК ЗА РАЗ

Основной принцип заключается в том, что все действия должны взаимодействовать только с одним блоком за один раз. Вы разбиваете один блок, нажимаете на один рычаг и получаете один блок грязи. Не должно быть никаких функций копирования-вставки, создания шаблонов или подобных удобных инструментов. Конечно, взаимодействие с блоком может повлиять на множество других блоков, таких как посадка дерева, взрыв динамита или активация редстоун механизма, но с точки зрения игрока, все начинается с одного единственного взаимодействия.

Почему это важно? Это позволяет нам поддерживать модель взаимодействия Minecraft, но также устанавливает существенное ограничение на то, как вы строите что-то с другими игроками. Я хочу, чтобы игрок понимал, что происходит, когда он видит, как играет кто-то другой. Мгновенное размещение зданий с помощью шаблонов затруднило бы помощь с точки зрения наблюдателя.

НЕТ НИ СТИВА, НИ АЛЕКС

Стив и Алекс предназначены для обозначения игроков. Игрок должен создать свой собственный скин и придумать свою собственную историю. Игроки играют самих себя или, возможно, персонажа, который вписывается в их уникальный мир.

Мы используем Стива и Алекс в нашей продукции в качестве талисманов Minecraft, но они не должны играть активную роль в побочных проектах или сюжетных линиях.

НЕ СОВСЕМ RPG

Поскольку первоначально источником вдохновения для Minecraft послужили такие игры, как Dwarf Fortress и Dungeon Master, он развивался в направлении фэнтезийной ролевой игры. Однако Minecraft - это не совсем традиционная ролевая игра, и существенным отличием является то, что персонаж игрока не развивает свои навыки с течением времени. Единственное, что определяет возможности игрока, - это предметы, которые он носит с собой, и его знания об игре.

Одно из распространенных заблуждений связано с уровнями, которые игрок получает за победу над монстрами или торговлю с крестьянами. Это не уровни опыта в традиционном понимании игр, а уровни чар, которые игрок может использовать для улучшения своего снаряжения.

СЛУЧАЮТСЯ ПЛОХИЕ ВЕЩИ...

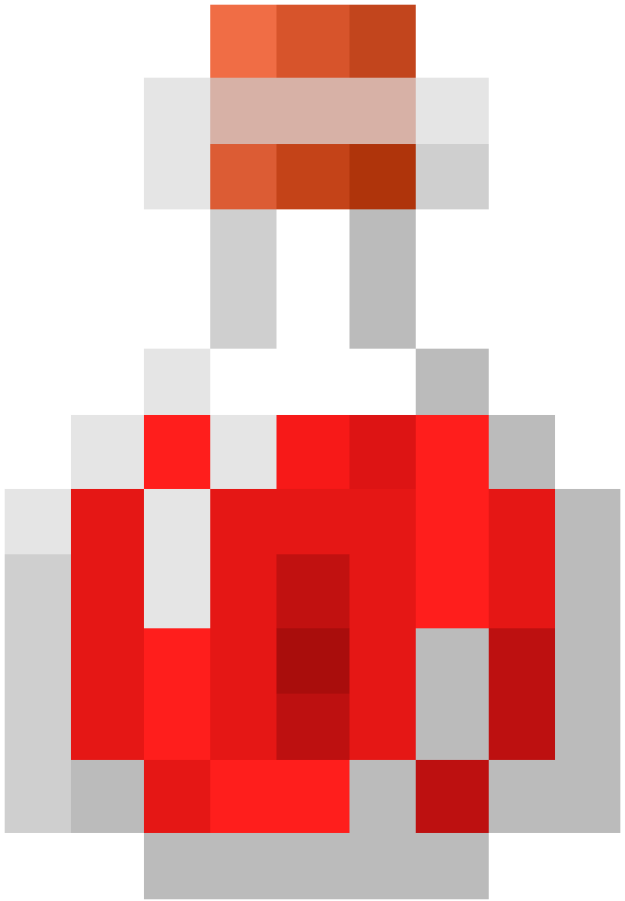
... но технически это вина игроков. Катастрофы в Minecraft — обычное дело, будь то падение в лаву или то, что ваш дом разнесло на куски от Крипера. Дело в том, что эти несчастные случаи происходили, когда там были игроки. Избежать таких опасностей можно, играя по-другому и более осторожно. Игра не должна создавать ситуаций, которых невозможно избежать, а когда они возникают, то должны оказывать незначительное влияние.

Обеспечение справедливого отношения к игроку — одна из причин, по которой худшее стихийное бедствие — это (относительно небольшая) молния, а список блоков, которые могут поднять Эндермены, ограничен природными блоками которых в избытке, такими как грязь и камень. Если игровая механика собирается разрушить часы тяжелой работы игроков, игроки должны быть теми, кто её инициирует, и игроки должны иметь возможность остановить или даже полностью предотвратить её.

Одним из практических примеров является то, как Железные големы игнорируют криперов, потому что в противном случае Криперы взорвутся и разрушат здания без какого-либо взаимодействия с игроком.

НОВЫЕ ФИШКИ ДОЛЖНЫ УВАЖИТЕЛЬНО ОТНОСИТЬСЯ К УЖЕ СУЩЕСТВУЮЩИМ

Новые функции (фишки) должны адаптироваться к балансу других функций. "Другое" интереснее, чем просто "лучшее", и это подходит как для игровых механик, так и для показателей мощности. Настроение и геймплей городов Края сильно отличаются от того, что можно найти, например, в океанском монументе.



ПРЕДМЕТЫ ДОЛЖНЫ БЫТЬ МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНЫМИ

Инвентарь игроков и так уже достаточно перегружен сотнями предметов, существующих в Minecraft. Когда мы добавляем в инвентарь ещё больше предметов, нам следует хорошо подумать, можно ли сделать их многофункциональными или с более широким применением.

Например, тотем бессмертия имеет только одно применение, но оно достаточно сильно влияет на игровой процесс. Иногда решением проблемы является ещё один ингредиент для варки зелий, но часто лучшим вариантом является предоставление игрокам декоративного блока для строительства.

ИГРОКИ ДОЛЖНЫ САМИ СТРОИТЬ МИР

Когда мы добавили деревни в бета-версию Minecraft, мы приняли сознательное решение, что они не будут развиваться автоматически. Крестьяне не будут строить дома, и не будет никакой механики для добавления новых зданий на основе шаблонов. Если деревне понадобится защитная стена, игроки должны будут построить её сами.

Minecraft предлагает игрокам условия для взаимодействия, с которой они могут взаимодействовать, но что, когда и где происходит, решают сами игроки.

ВЫ НЕ НОСИТЕ HUD

Насколько это возможно, мы должны стараться описывать происходящее с помощью объектов игрового мира, а не полагаться на текстовые сообщения или дисплей. Хорошими примерами объектов, отображающих информацию во внутреннем мире, являются карта, компас и часы. Отказ от использования “UI” и текстовых сообщений может стать настоящей проблемой дизайна взаимодействия.

Лично я также являюсь противником "экрана отладки F3". Я не хочу, чтобы игроки знали или заботились о таких компонентах игрового движка, как координаты, состояние блоков или уровень освещенности. Если они важны для игры, нам нужно разработать встроенные в персонажа инструменты для работы с ними.

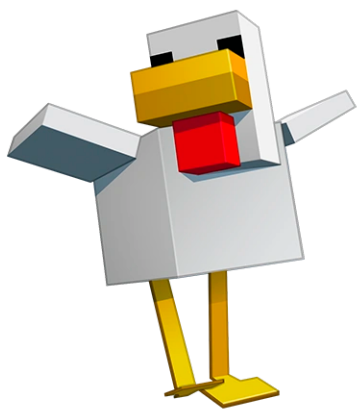
НАХОДИТЬ ВЕЩИ - ВЕСЕЛО. ИСКАТЬ ИХ - НЕТ

Если мир Minecraft бесконечен, то можно быть уверенным, что всё, что может существовать, существует, но вопрос в том, как найти то, что нужно. Беспорядочное блуждение по миру в поисках чего-то новенького после обновления может сильно разочаровать. Мы хотим удивлять игроков и вознаграждать их за исследования, но при этом мы должны быть уверены, что предоставляем игрокам разумные способы поиска. Карты исследования лесного особняка, око Края и столбы пузырей, ведущих к подводным руинам, - вот несколько примеров того, как этого можно добиться.

ЖИВОТНЫЕ ИЗ РЕАЛЬНОЙ ЖИЗНИ ДОЛЖНЫ БЫТЬ ДРУЖЕЛЮБНЫМИ

Животные в Minecraft должны быть дружелюбными или, на худой конец, нейтральными. То, что животные остаются дружелюбными, отчасти сделано в пользу направления "уродливый милашка", но также и для того, чтобы дать они могли появляться на мирной сложности.

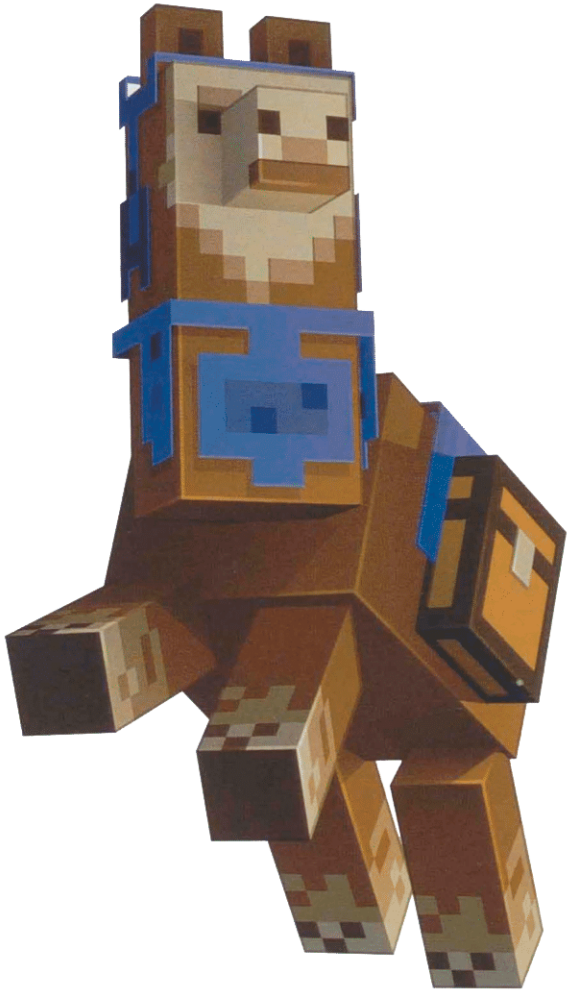
Некоторые животные всё же могут защищаться, например, волки и белые медведи, но настоящую опасность представляют ночные монстры.



ВРАЖДЕБНЫЕ МОБЫ ДОЛЖНЫ БЫТЬ УНИКАЛЬНЫМИ

У нас есть возможность создать совершенно новую мифологию, и мы должны ею воспользоваться. Создавая враждебного монстра, не ограничивайтесь традиционными фэнтезийными зверями, такими как минотавры и единороги, а постарайтесь создать нечто уникальное.

Нежить выполняет свою функцию, поскольку даёт игрокам эталонного врага, с которым они могут сравнивать других монстров. Культовый дракон - одна из наиболее традиционных вещей, которую Нотч хотел добавить. В дальнейшем мы можем опробовать множество других вещей.



МОБАМ НУЖНА ИНДИВИДУАЛЬНОСТЬ

Очень важно уловить суть личности моба, независимо от того, враждебный это монстр или дружелюбное животное. Визуальные эффекты, звуки и ИИ мобов - всё это определяет отношение игроков к этим существам.

Самое простое - убедиться, что у них есть глаза и что они смотрят на игроков, когда те находятся рядом. Звуковые эффекты также очень помогают, но помимо этого, каждый моб должен найти хотя бы одно поведение, которое выделяет его среди других. Например, ламы плюются, шалкеры подглядывают, а оцелоты подкрадываются к цыплятам.

ЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ ПЕРСОНАЖИ - ЭТО ЛЮДИ

Стив и Алекс - это условные обозначения игроков, других человеческих персонажей в Minecraft не существует. Только человеческие существа (игроки) могут выглядеть как люди.

Есть несколько исключений: в Minecraft: Education Edition мы добавили больше скинов крестьян, чтобы помочь с обучающими NPC, а в Minecraft: Story Mode концепция заключается в том, что все персонажи - это "игроки на сервере".

БЕЗ КРОВИ И ЖЕСТИ

Мультяшное насилие в Minecraft очень заметно, но мы делаем всё возможное, чтобы избежать крови и жести в анимации, частицах, текстурах и так далее. Мы изменили текстуры кролика-убийцы и зомби-свиночеловека по сравнению с их оригинальными версиями, чтобы убрать элементы крови.

СОХРАНЯЙТЕ ВАНИЛЬНОСТЬ

Наше сообщество очень творческое и продуктивное. Сотни тысяч модов, приключенческих карт, мини-игр, текстур паков, инструментов и многого другого создано нашими игроками.

Мы должны помнить, что Minecraft привлекает множество разных типов игроков, которые ищут разные занятия. Мы должны расширять игру "во всех направлениях" и давать сообществу возможность погрузиться в любимые темы.

НИ ОДИН ПРЕДМЕТ НЕ ЯВЛЯЕТСЯ ПО-НАСТОЯЩЕМУ УНИКАЛЬНЫМ

В связи с концепцией мультивселенной нам следует избегать уникальных предметов и персонажей. Конечно, каждый мир и опыт игрока уникальны, но добавление именного оружия, например арбалета под названием "Heartseeker"*, добавит точки связи между мирами, что сделает их менее особенными. Это противоречит идее мультивселенной, где все возможности существуют одновременно.

* Heartseeker (дословно "Рассекатель сердец")- скорее всего отсылка на игру Baldur's Gate и лук который есть в игре с таким именем. (Вставка от Неркина)

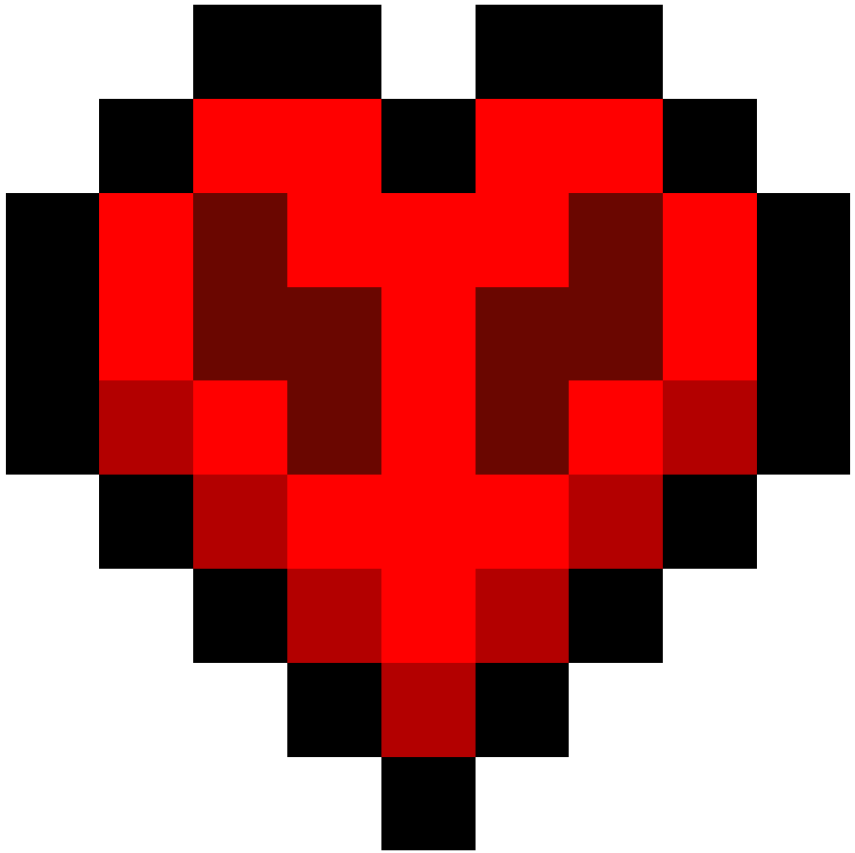
РАСШИРЯЙТЕ ТАЙНЫ

В Minecraft существует множество странных и непонятных вещей. Часто они не имеют особого смысла, но объяснять их - не наша задача. Почему по ночам появляются монстры? Что представляют собой крестьяне? Кто построил крепость? Такие вопросы могут стать отправной точкой для создания истории, и даже если у нас есть своя идея, мы должны держать ее при себе.

ГЕНДЕРНАЯ НЕЙТРАЛЬНОСТЬ - ОСНОВНОЙ ПРИНЦИП

При добавлении всех существ и монстров следует исходить из того, что они бесполые или неизвестного пола. В некоторых языках этого очень трудно добиться, но в английском языке мы должны избегать использования таких слов, как "brethren"*, "king"** или "dutchess"***. Персонажи игроков представляют собой отдельных людей и, очевидно, могут быть "он" или "она". В этих случаях наша задача - сделать так, чтобы они были изображены с равными способностями и целями.

(Вставки от Неркина)
* Brethren (англ. Братья и Сёстры) - используется как форма обращения к членам организации или религиозной группы.
** King (англ. Король) - титул монарха. Глава королевства.
*** Dutchess (англ. Герцогиня) - военная предводительница, избираемая родоплеменной знатью.



СМЕРТЬ РЕАЛЬНА

Мы всегда должны разрабатывать вещи с учетом Хардкорной сложности. Смерть и гибель реальны, и геймплейные механики не должны полагаться на возрождение (респаун). Например, однажды было предложено ввести достижение за впечатляющую смерть, но поскольку на Хардкоре это невозможно выполнить без завершения игры, от этой идеи отказались.

БАГИ - ЭТО НЕ ФИШКА ИГРЫ

Странности и глюки часто бывают забавными и очаровательными, но мы не должны полагаться на неопределенное поведение. Легко случайно "исправить" что-то, от чего зависят игроки, если это не реализовано как намеренная функция.

Исходя из этого, мы исправили бустерные рельсы и заменили их на энергорельсы. Мы устранили ошибку с отрицательной прочностью и заменили ее на тег "неразрушаемый" предмет.

У ядовитого картофеля не должно быть применения

Никакое обновление игры ни при каких обстоятельствах не должно придавать ядовитому картофелю уникальное предназначение. Он был добавлен, чтобы понёрфить выращивание картофеля и его автоматизацию, но с тех пор он превратился в напоминание как разработчикам, так и игрокам, что не всё должно иметь применение.

Мы должны помнить, что Minecraft - это первую очередь игра, которой нужно наслаждаться, а не уравнение, которое нужно решить. Технические игроки могут выбрать такой способ игры, но мы также должны стремиться угодить тем, кто играет в игру небрежно. Такие животные, как лисы и панды, могут быть бесполезны за исключением нишевых случаев, но они придают игре атмосферу и шарм.

Релиз чего-то нового и расширение его в будущем, естественно, дает гораздо больше творческой свободы, чем стремление к совершенству с самого начала.

P.S. - эта страница фейк. Её придумали авторы канала “Minecraft Ideas Academy”. В настоящей книге такой страницы нет :)

MINECRAFT - ЭТО НЕ РЕДАКТОР

Мы должны помнить, что Minecraft - это игра. В ней нужно ломать и ставить блоки, искать сокровища, накапливать предметы и побеждать ночных монстров. Вы включаете творческий режим, чтобы строить вместе с друзьями и весело проводить время. Наряду с принципом "один блок за раз", мы не должны позволять игровым правилам, командным блокам или страницам конфигурации отвлекать людей от сути того, что они хотят получить от Minecraft.

При этом не удивляйтесь, если в будущем в игре появится "режим редактора". Мы создаем игру, но сообщество также создаёт свой опыт для других игроков, и мы поддерживаем их, где это возможно.

Рассказы

За годы создания Minecraft мы собрали множество интересных фактов об изменениях и улучшениях. В следующем разделе я наугад выбрал несколько рассказов, которые могут показаться вам забавными или интересными.

ТРАГИЧЕСКАЯ СУДЬБА ЦВЕТКА РОЗЫ

В рамках "Обновления, изменившего мир" мы добавили новые цветы, такие как ромашка, лук-батун и тюльпан. Я также хотел добавить цветок пиона, но один из участников сообщества указал, что пионы - это цветущие кустарники, а не цветы. Я сказал, что то же самое относится и к розам, и другой член сообщества язвительно заметил: "Интересно, кто бы мог это исправить?".

Они бросили перчатку, и цветок розы превратился в мак. Мы вернули розы на место в качестве кустарников в два блока высотой, но сообщество по-прежнему проводит день "Помни о розе", наполовину в шутку, наполовину всерьёз.

ЗЛЫЕ КРЕСТЬЯНЕ

Minecraft: Dungeons - это игра про подземелья, действие которой происходит в среде Minecraft. Для этого проекта требовалось значительно больше враждебных монстров, чем те, что есть в ванильной игре, и мы придумывали различные концепции для решения этой проблемы.

Всё было бы гораздо проще, если бы у нас был общий злой персонаж, и это привело к созданию "злых деревенских жителей". Мы назвали этих врагов "злонамеренными жителями", или "больными жителями", но предлагались и "злодеи-жители", и просто "зловреды". Мы выбрали самый короткий вариант, и, наверное, он оказался самым весёлым. Если вы говорите по-шведски, то правильным переводом будет "fybo" ("плохой житель деревни"), поскольку он создает тот же смысл и использует тот же каламбур из "bybo" ("житель деревни").

Зловреды полезны для создания побочных и связанных с ними историй. Они могут иметь любую программу действий или любые навыки, необходимые для развития сюжета, хотя эти навыки должны быть скорее "магическими", чем инженерными.

РЕДСТОУНОВЫЙ ПОВТОРИТЕЛЬ

Повторитель был первым специализированным блоком, добавленным в конструкцию редстоуна. Первоначально он выполнял роль диода, то есть редстоун-сигнал проходил через него только в одном направлении.

Повторитель также выполнял роль задержки, и поскольку у нас было несколько дополнительных битов данных, я сделал задержку настраиваемой. Первоначальными значениями были 1, 2, 5 и 7 тиков, поскольку для создания всех задержек от 1 до 10 требовалось наименьшее количество повторителей. Сообщество указало, что для задержек вплоть до 12 лучше использовать значения 1, 2, 5 и 6, но в итоге я выбрал 1, 2, 3 и 4, поскольку они более просты и понятны.

МАЯК

Однажды я зашёл на сервер с режимом игры "Выживание" просто для развлечения, и игроки в этом мире достигли всего, чего только можно. У них были все предметы, все монстры, и они построили потрясающие здания. Я почувствовал, что для таких игроков нужно что-то, что требовало бы больше "гринда" и командной работы. Этот опыт привел к созданию блока маяка и "дорогой" пирамиды из ценных металлов и камней, на которой он стоит.

Однако игроки перехитрили эту систему и воспользовались тем, что в больших деревнях автоматически генерируются железные големы. Они получали все необходимые материалы не за счёт гринда, а за счёт автоматизации.

Мы придумали награду (маяк) до того, как придумали "проблему", как её получить (Иссушитель). Зачастую придумывать задачи гораздо естественнее, чем награды, поскольку они меньше влияют на общий баланс игры.

ДРЕВЕСНЫЙ УГОЛЬ

В старые добрые времена в режиме "Выживание" очень важно было как можно быстрее найти уголь. Уголь открывал факелы, а затем и шахты, что позволяло игроку пережить ночь. Когда мы добавили древесный уголь, то с меньшими усилиями можно было найти источник света везде, где есть деревья. Иными словами, древесный уголь оказал довольно значительное влияние на древо технологий и метагеймплей игры.

Обычно мы стараемся не нарушать прогресс в игре из-за новых возможностей. Мы предпочитаем расширять или углублять древо технологий, если это возможно. Древесный уголь помог решить проблему и позволить использовать различные стили игры.

ЭНДЕРМЕН

Мы никогда не хотим объяснять игрокам, что такое эндермены. Они – молчаливые наблюдатели, и их загадочное поведение при перемещении блоков должно оставаться тайной. Нотч добавил эндерменов в качестве намёка на мем о Слендермене, но с тех пор они стали одним из основных элементов истории Minecraft.

Тайна заключается в том, что они пытаются вызвать коллапс всех измерений, перемещая блоки, которые являются ключевыми для существования мира. Они делают это по одному блоку за раз, уморительно медленно. Но... на их стороне вечность.

TM & © Mojang Synergies AB

Текст: Йенс Бергенстен
Иллюстрации: Нинни Ландин, Маркус Тойвонен, Мартин Йоханссон, Антон Стенвалл, Bsmart
Дизайн книги: Маркус Карлссон Фрост
Перевёл и оформил: Nerkin

Первое издание
Напечатано в Швеции в 2019 году
Для внутреннего использования